RADEON™ 8500
RADEON™ 8500LE
RADEON™ 7500

Guia do usuário

Versão 2.0

P/N 137-40295-20 Rev.A

Isenção de responsabilidade

Embora toda precaução tenha sido tomada na preparação deste documento, a ATI Technologies Inc. não assume qualquer responsabilidade com relação à operação ou uso de hardware, software ou outros produtos e documentação da ATI descrita aqui, por qualquer ato ou omissão da ATI com relação a tais produtos e sua documentação, porqualquer interrupção de serviço, perda ou interrupção de negócio, perda de lucros antecipados ou por danos punitivos, incidentais ou conseqënciais em conexão com o fornecimento, desempenho ou uso de hardware, software ou outros produtos e documentação da ATI aqui fonecida.

A ATI Technologies Inc.se reserva o direito de fazer alterações sem aviso mais adiante a um produto ou sistema descrito aqui para melhorar a confiabilidade, função ou projeto. Com respeito aos produtos da ATI que esta documentação se relaciona, a ATI se isenta de responsabilidade sobre todas as garantias expressas ou implícitas com relação a tais produtos, abrangendo porém não limitado a garantias implícitas de comercialização, adequação a uma finalidade específica e não-infração.

Aviso do produto

MACROVISION

A.O aparelho reivindica as patentes dos EUA de nº 4.631.603, 4.577.216, 4.819.098 e 4.907.093 licenciadas apenas para visualização limitada por usuários.

B.No material impresso adicional que acompanha o Produto, o aviso a seguir deve ser afixado em um local apropriado em tais materiais.

Este produto incorpora tecnologia de proteção de direitos autorais que são protegidas pelo reivindicado em algumas patentes dos EUA e em outros direitos de propriedade intelectuais pertencentes à Macrovision Corporation e outros proprietários de direitos. A utilização dessa tecnologia de proteção de direitos autorais deve ser autorizada pelaMacrovision Corporation e se destina a utilização doméstica e outras utilizações de visualização limtada, a menos que autorizada de outra forma pela Macrovision Corporation. É proibida a engenharia reversa ou a decodificação de suas instruções.

Índice

Introdução

A família RADEON™ de aceleradores gráficos RADEON™ fornecem desempenho gráfico em 3D inovadores.

- Projetado e construído pela ATI Technologies Inc.
- Equipado com a Unidade de processamento gráfico (GPU) RADEON™.
- Impressionante desempenho em jogos 3D.
- Suporte para aplicativos OpenGL®.
- Suporte para aplicativos Direct 3D®.
- Alta resolução em 3D de até 2048x1536.
- O melhor desempenho para aplicativos atuais e futuros.
- Suporta saída de TV para conectar seu PC à sua TV ou VCR.

Resumo dos recursos

RADEON™ 7500

O RADEON™ 7500 fornece aceleração de alto desempenho para as exigências atuais dos aplicativos gráficos 3D. Seu principais recursos são:

- O VIDEO IMMERSION™, que fornece o recurso de última geração do setor de reproduzir DVD decodificar TV digital;
- O CHARISMA ENGINE™, que é a GPU principal, fornecendo a potência necessária para acelerar os jogos e aplicativos 3D atuais;
- PIXEL TAPESTRY™ que pode aplicar três texturas de uma só vez a uma cena complexa de jogo 3D
- Suporta monitor duplo;
- Suporta saída para TV;
- Suporta tela plana digital.

Radeon™ 8500 e Radeon™ 8500LE

Além dos recursos do RADEON™ 7500, a série RADEON™ 8500 também fornece:

- A tecnologia TRUFORM™, que suaviza e torna mais realista as superfícies curvas de objetos 3D;
- A tecnologia SMARTSHADER™, que pode criar realisticamente propriedades visuais de qualquer material, como vidro, metal, madeira e produzir profundidade 3D ao exibir as sombras dos objetos;
- O SMOOTHVISION™, que fornece aos usuários vários graus de remoção de bordas recortadas das imagens 3D, permitindo aos usuários configurarem sua própria experiência de jogos de alta qualidade ou de alto desempenho;
- O PIXEL TAPESTRY™ II, que fornece um poder de exibição 3D ainda maior;
- Suporte de tela plana digital (apenas a RADEON™ 8500)

Catalyst Software Suite da ATI

Vários monitores e experiência de jogos em 3D

O Catalyst™ Software Suite da ATI fornece a funcionalidade de vários monitores e de recursos gráficos avançados, tais como o TRUFORM™, para uma experiência insuperável de jogos em 3D. Para ajuda na instalação do Catalyst™ Software Suite, consulte o **Guia de primeiros passos**.

O Catalyst™ Software Suite instala as guias de exibição ATI. Essas guias são acessadas através do Windows®,em Painel de controle, **Vídeo** , através de do botão **Avançadas...** localizado na guia **Configurações**. Para uma explicação detalhada de cada guia ATI, consulte **Catalyst™ Software Suite na página 7**.

Direct 3D® e OpenGL®

O Catalyst™ Software Suite também suporta as versões mais recentes do Direct 3D® e do OpenGL®. Muitos títulos novos de jogos em 3D e as versões mais recentes de títulos antigos virtualmente ganharão vida ao utilizar os recursos avançados do Direct 3D® ou do OpenGL® . Os jogadores podem refinar suas configurações para obterem uma experiência insuperável em qualidade de imagem 3D e de desempenho em jogos 3D.

As guias Direct 3D® e OpenGL® da ATI estão disponíveis através do Windows®, em Painel de controle, **Vídeo** , através do botão **Avançadas...** localizado na guia **Configurações**.

Para uma explicação detalhada da guia Direct 3D® e OpenGL®, consulte **Painel de controle Direct 3D® na página 16**, e **Painel de controle OpenGL® na página 21**.

HydraVision™

Além da funcionalidade de vários monitores disponível com o Catalyst™ Software Suite da ATI, você também pode usar o HydraVision™ para o gerenciamento avançado de vários monitores. Para mais informações sobre o HydraVision™, consulte o arquivo PDF **Guia do usuário do HydraVision™**, localizado no CD de instalação da ATI.

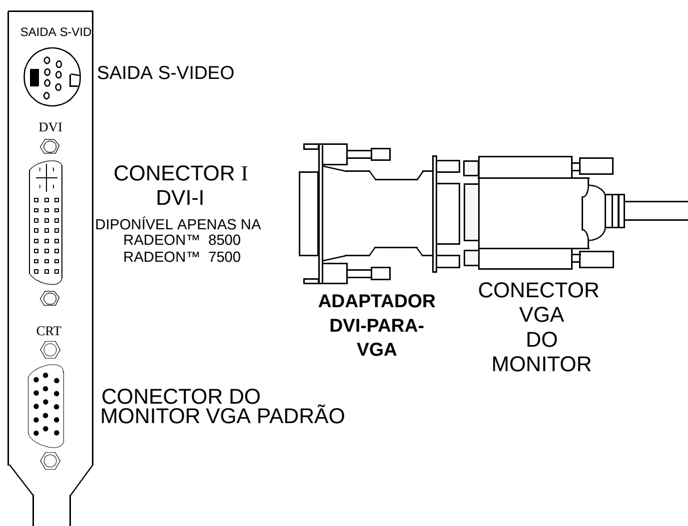
Vários monitores

Como conectar seu monitor(es)

A RADEON™ 8500 e a RADEON™ 7500 fornecem suporte de hardware para um monitor DVI-I ou dois monitores VGA usando o adaptador DVI-I-para-VGA fornecido Uma TV também pode ser usada para expandir sua área de trabalho ao usar a saída S-Video.

Conecte o cabo do monitor na sua placa (se estiver utilizando vários monitores, conecte seus cabos aos conectores apropriados), **, a seguir, ligue o PC e o monitor(es)**.

Para conectar **diretamente** uma tela plana à sua placa, use o conectorDVI-I. Para conectar um monitor VGA ao conector DVI-I, conecte o adaptador DVI-I-para-VGA no conector DVI-I, então, conecte o cabo do seu monitor no adaptador, conforme mostrado abaixo.



Quando usar vários monitores com sua placa, um monitor sempre será o **Primário**. Qualquer monitor adicional será designado como **Secundário**.

Configurações dos monitores

Sua placa RADEON™ fornece a funcionalidade de monitor dual e de saída de TV. A tabela a seguir relaciona os vários modos que você pode conectar os monitores à sua placa.

Configuração do monitor	**Conector(es) usado(s)**	**Comentário**
Um monitor CRT	Conector VGA **OU** conector DVI-I com o adaptador DVI-I-para-VGA*	CRT- monitor analógico de tubo de raios catódicos
Um monitor DFP	Conector DVI-I **(não disponível na RADEON™ 8500LE)**	DFP – monitor de tela plana digital
Uma TV	Saída S-Video	A saída S-Video pode também suportar uma conexão composta através do adaptador S-Video-para-Composta.
Monitor CRT + TV	Conector VGA + Saída S-Video	Configuração não suportada se o monitor de CRT estiver acoplado ao conector DVI-I através do adaptador DVI-I-para-VGA
Monitor DFP + TV	Conector DVI-I + saída S-Video	
Monitor CRT + monitor DFP	Conector VGA + conector DVI-I	
Monitor CRT + monitor CRT	Conector VGA + conector DVI-I com o adaptador DVI-I-para-VGA	O conector DVI-I pode suportar um monitor CRT usando o adaptador DVI-I-para-VGA
Monitor CRT + monitor DFP + TV	Conector VGA + conector DVI-I + Saída S-Video	O monitor de TV irá “reproduzir” a imagem de um dos outros dois monitores.
Monitor CRT + monitor CRT +TV	CONFIGURAÇÃO NÃO SUPORTADA	

Catalyst™ Software Suite

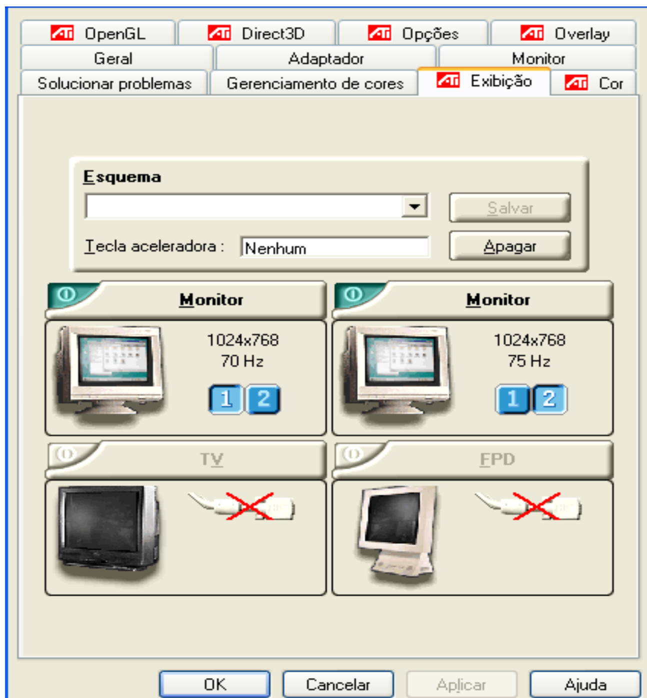
A seção a seguir fornece uma explicação de cada guia ATI disponível após a instalação do Catalyst™ Software Suite.



Os recursos apresentados nas páginas a seguir podem não ser suportados em todos os sistemas operacionais e/ou pode aparecer de modo diferente.

Guia ATI Exibição

A guia ATI Exibição fornece os recursos de vários monitores. Aqui você pode ativar/desativar dispositivos de exibição e trocar a designação dos monitores **Primário** e **Secundário**.



Como ativar/desativar monitores secundários

1. Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.
2. Clique na guia **Configurações** e, então, no botão **Avançadas...**.
3. Clique na guia **ATI Exibição**.
4. Clique no botão de ativar/desativar para o dispositivo de exibição que deseja ativar/desativar.
5. Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações.

Como ativar o modo de área de trabalho estendida

1. Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.
2. Clique na guia **Configurações**.
3. Clique no icone do monitor para o qual deseja estender sua área de trabalho.
4. Clique em **Sim** para ativar a exibição selecionada.
5. Assinale a caixa de seleção **Estender a área de trabalho do Windows a este monitor** (O Windows® pode automaticamente colocá-la lá).
6. Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações.

Redesignação dinâmica de monitor

Você pode mudar a designação de seu monitor **Primário** e **Secundário** em funcionamento, sem reinicializar. Contudo, antes de mudar a designação

do monitor **Primário**, pelo menos um monitor **Secundário** deve estar ativado eo modo de Área de trabalho estendida deve estar ativado.

Para ativar um monitor Secundário, consulte a seção Como ativar/desativar monitores secundários.

Para ativar o modo de Área de trabalho estendida, consulte a seção Como ativar o modo de área de trabalho estendida.

1 Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.

2 Clique na guia **Configurações** e, então, no botão **Avançadas...**.

3 Clique na guia **ATI Exibição**.

A guia ATI Exibição mostra o monitor(es) que estão ativos. O monitor Primário tem o botão 1 abaixado. Para mudar a designação do monitor clique no botão 2 do monitor Primário ou clique no botão 1 do outro dispositivo de exibição.

No Windows® 2000 e Windows® NT4.0, Clicar no botão redesignará os monitores Primário e Secundário. Clicando no botão cria uma reprodução ou imagem espelho do monitor Primário no monitor Secundário. Clicando no botão estende a sua área de trabalho para um monitor Secundário localizado à direita do monitor Primário. Clicando no botão estende a sua área de trabalho para um monitor Secundário localizado abaixo do monitor Primário.

4 Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações.

Reposicionando virtualmente seus monitores

1. Na guia **Configurações**, clique e arraste o icone do monitor apropriado para a posição desejada. Por exemplo, o monitor secundário pode ser arrastado para a esquerda do monitor secundário, permitindo que ele esteja virtualmente à esquerda, conforme mostrado abaixo.
2. Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações.

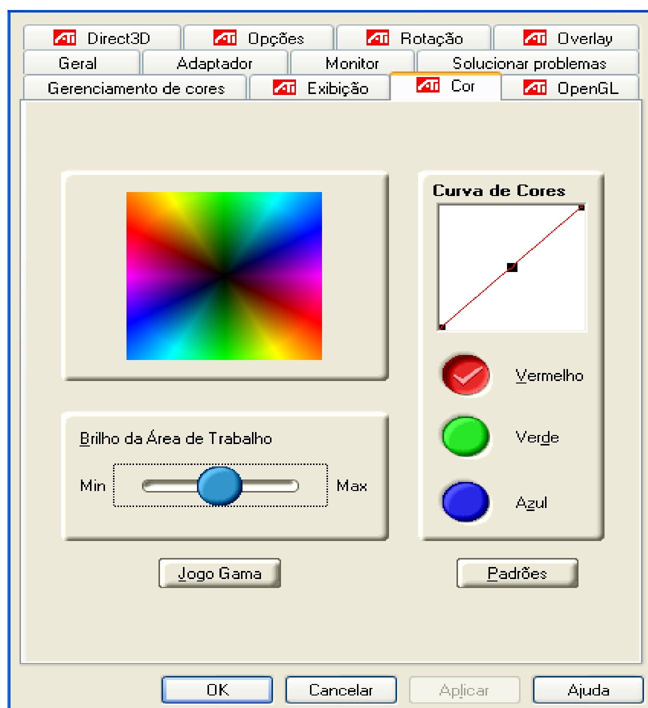


Expansão proporcional

Sua placa RADEON™ oferece a expansão proporcional (ou gradação do painel digital como ela é normalmente conhecida). Essa opção expande uma imagem de baixa resolução para preencher um painel de resolução mais alta. Contudo, a expansão proporcional está disponível apenas no monitor **Primário** . Portanto, se um monitor de tela plana (FPD) estiver configurado como Secundário, o modo Área de trabalho estendida está desativado e a resolução é menor do que a resolução nativa do FPD. Isso faz com que o FPD vá para para o modo central padrão.

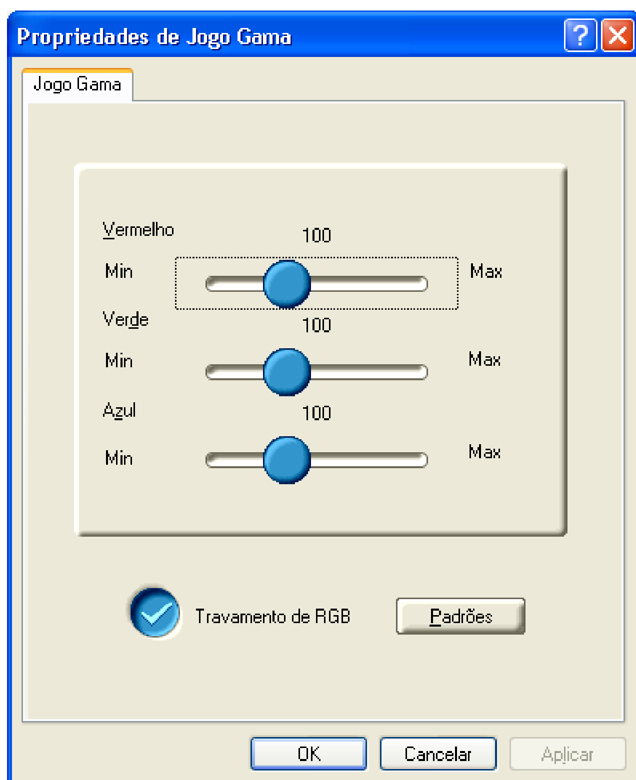
Guia ATI Cor

A guia ATI Cor é usada para ajustar as configurações de cor. Você pode alterar as cores de exibição vermelha, verde e azul. Também podem ser alterados o Brilho da área de trabalho e o Jogo Gama (brilho).



Guia ATI Cor	
Brilho da área de trabalho	Essa opção aumenta ou diminui o brilho de sua área de trabalho. Quanto mais alto o valor de gama, mais alto o brilho de sua exibição.
Curva de cores	Essa opção ajusta a cor selecionada (botão de verificação vermelho, verde ou azul) movendo a curva de cores com o mouse.
Botão Jogo Gama	Essa opção acessa as Propriedades de Jogo Gama.
Botão Padrões	Pemite reinicializar as configurações de brilho e de cor da área de trabalho para os valores padrão.

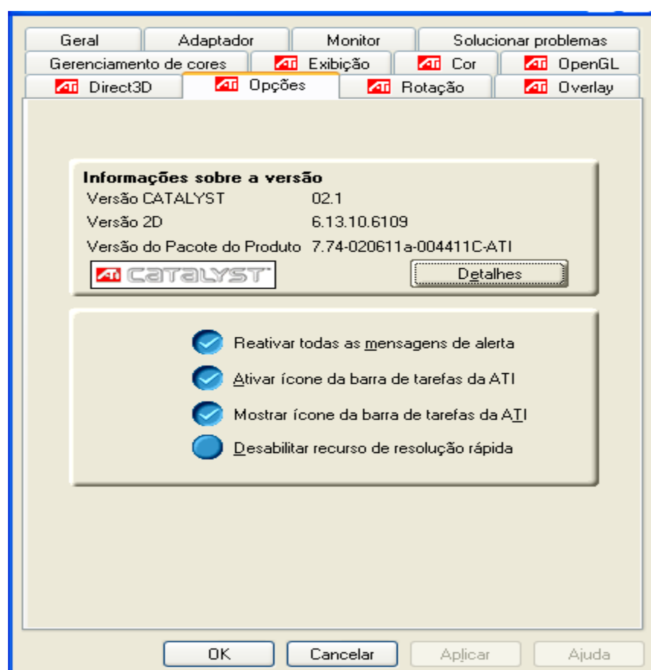
Clicando no botão **Jogo Gama** acessa as Propriedades de Jogo Gama.



Propriedades de Jogo Gama	
Controles delizantes Vermelho Verde Azul	Esses controles permitem aumentar ou diminuir o brilho da cor de jogos Direct 3D e OpenGL executados no modo tela inteira. (OBSERVAÇÃO: O Jogo Gama NÃO é suportado em Windows NT4.0)
Travamento de RGB	Desmarque essa opção para ajustar individualmente os controles deslizantes RGB. Selecione-a para ajustar ao mesmo tempo todos os três controles deslizantes.
Botão Padrões	Pemite reinicializar as configurações do Jogo Gama para os valores padrão.

Guia ATI Opções

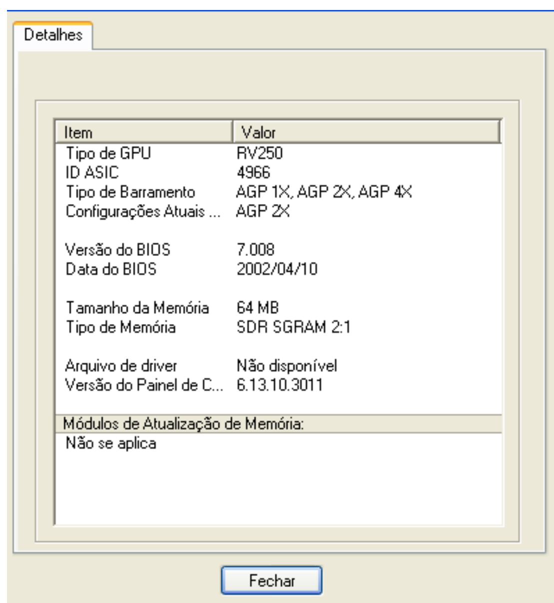
A guia ATI Opções fornece informações detalhadas do driver e acesso às especificações da placa. Você também pode ativar ou desativar o icone da barra de tarefas ATI.



Guia ATI Opções	
Informações sobre a versão	Fornece o número de versão do Catalyst, número da versão 2D e informações do pacote do produto.
Botão Detalhes	Fornece acesso à guia Detalhes, que relaciona os detalhes do hardware da placa e as informações do driver.
Reativar todas as mensagens de alerta	Essa opção permite reativar quaisquer mensagens gráficas de alerta desativadas.
Ativar ícone da barra de tarefas da ATI	Desmarcar esse item permite desativar os aplicativos da barra de tarefas da ATI e remove o icone da ATI de sua bandeja do sistema.

Mostrar ícone da barra de tarefas da ATI	Desmarcar esse item permite remover o icone da ATI de sua bandeja do sistema, desativando os aplicativos do icone da ATI.
Desabilitar recurso de resolução rápida	O recurso de resolução rápida é acessível ao clicar com o botão esquerdo no icone ATI na bandeja do sistema. Selecionar esta opção desativa o recurso.

Clicar no botão **Detalhes** fornece acesso à guia Detalhes.



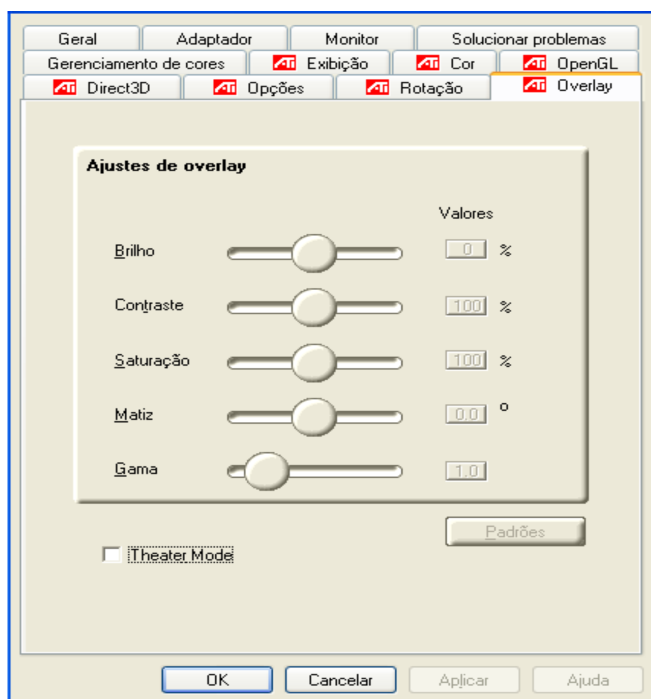
Guia ATI Overlay

A guia ATI Overlay pemite configurar as propriedade de brilho, contraste, saturação, matiz e gama do overlay de seu vídeo.

Overlay de vídeo

O overlay de vídeo permite a visualização de vídeo full motion em seu PC. Contudo, há apenas um

overlay de vídeo, o qual está disponível no monitor **Primário .** Os controle de overlay de vídeo são ativados automaticamente durante a reprodução de qualquer tipo de arquivo de vídeo que suporte ajustes de overlay.



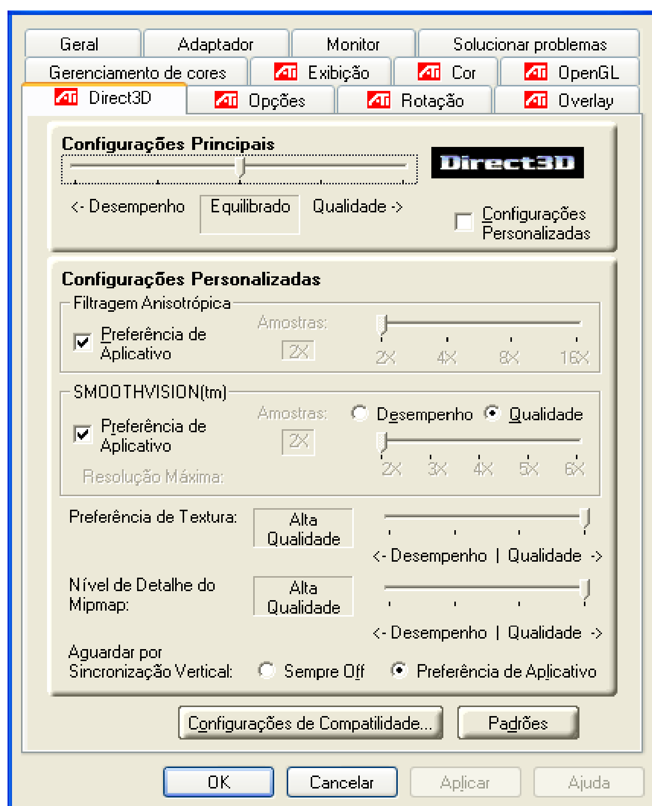
Guia ATI Overlay	
Brilho	Use esse controle deslizante para ajustar o brilho da imagem do vídeo.
Contraste	Use esse controle deslizante para ajustar o contraste da imagem do vídeo.
Saturação	Use esse controle deslizante para ajustar a nitidez da cor. Deslizando-o totalmente para a esquerda remove toda a cor e produz uma figura em preto e branco.
Matiz	Use esse controle deslizante para ajustar a pureza ou o matiz dos componentes vermelho, verde e azul da cor.
Gama	Use esse controle deslizante para ajustar a intensidade total da imagem do vídeo.
Botão Padrões	Pemite reinicializar as configurações de Ovelay para os valores padrão.

Painel de controle Direct 3D®

Usando essa guia os jogadores podem refinar as configurações de seus jogos Direct 3D®.

Configurações principais e personalizadas

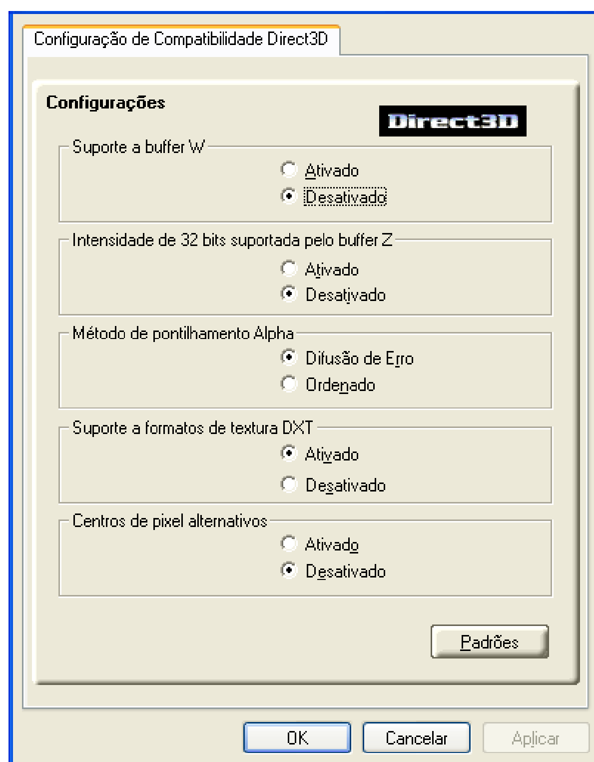
Em **Configurações Principais** você pode maximizar o desempenho total movendo o controle deslizante para a esquerda ou você pode realçar a qualidade total da imagem ao mover o controle deslizante para a direita.



Controle deslizante Configurações Principais	Essa opção permite enfatizar qual tipo de experiência do aplicativo deseja ter. Movendo o controle deslizante para a esquerda maximizará o desempenho do aplicativo, enquanto movendo o controle deslizante para a direita fornecerá uma qualidade excelente da imagem em 3D. Movendo esse controle deslizante de uma posição para a próxima muda os controles deslizantes individuais das Configurações Personalizadas encontradas abaixo.
Caixa de seleção de Configurações Personalizadas	Quando **Configurações Personalizadas** for selecionada, o controle deslizante de Configurações Principais é desativado, permitindo que você mude cada controle deslizante individual na seção de Configurações Personalizadas abaixo. Configurar individualmente os controles deslizantes possibilita o controle total sobre a experiência de seu aplicativo. O uso das Configurações Personalizadas é recomendado apenas para usuários experientes.
Caixa de seleção de Filtragem Anisotrópica	A filtragem anisotrópica usa uma técnica de filtragem de texturas que combina várias amostras de textura. Selecionando **Preferência de Aplicativo** resultará em texturas de alta qualidade, com uma redução insignificante do desempenho do aplicativo.
Controle deslizante Filtragem Anisotrópica	O número de amostras tomadas pode variar quando for realizada a filtragem anisotrópica. Ao mover esse controle deslizante para a direita, como o número de amostras feitas aumenta, a qualidade da imagem final aumenta significativamente. 16X fornece imagens extremamente detalhadas e nítidas, como um resultado do maior número possível de amostras de textura.
Caixa de seleção SMOOTHVISION	O SmoothVision (Anti-aliasing) melhora a qualidade da imagem ao remover as bordas recortadas das imagens 3D, resultando em objetos mais suaves e com aparência mais natural. Selecionando **Preferência de Aplicativo** resultará em imagens de alta qualidade, com uma redução insignificante do desempenho do aplicativo.
Botão Desempenho do SMOOTHVISION	Selecione **Desempenho** para o melhor desempenho possível em jogos 3D, com uma redução insignificante na qualidade da imagem 3D. A resolução de tela máxima possível será indicada automaticamente.
Botão Qualidade do SMOOTHVISION	Selecione **Qualidade** para a melhor qualidade de imagem possível em jogos 3D, com uma redução insignificante no desempenho de jogos 3D. A resolução de tela máxima possível será indicada automaticamente.
Controle deslizante SMOOTHVISION	O SmoothVision (Anti-aliasing) pode ser aplicado usando padrões de amostra e pontos de amostra diferentes, tais como 2X ou 4X. Movendo esse controle deslizante para a direita aumenta a amostragem para fornecer a imagem 3D mais realista.

Controle deslizante Preferência de Textura	O selecionar este você decide se seu aplicativo deverá usar texturas de alta qualidade ou de alto desempenho. Movendo o controle deslizante para a direita fornece a experiência de mais alta qualidade. Movendo o controle deslizante para a esquerda enfatiza uma solução de alto desempenho enquanto ainda fornece bons recursos visuais.
Controle deslizante Nível de Detalhe do Mipmap	Essa opção permitirá que você escolha a qualidade de textura dos mipmaps que o aplicativo utilizará. Os mipmaps são uma coleção de diferentes tamanhos de textura da mesma imagem. À medida que o usuário move para mais perto um objeto 3D, a qualidade da imagem deverá aumentar, exigindo uma textura com qualidade mais alta da mesma imagem. O mimpmap básico é a textura da mais alta qualidade e todos os mipmaps subseqüentes serão texturas de tamanho menor da mesma imagem. Movendo o controle deslizante para a direita seleciona um mipmap básico de qualidade mais alta, fornecendo a experiência do aplicativo de mais alta qualidade. Movendo o controle deslizante para a esquerda seleciona um mipmap de menor qualidade, fornecendo o mais alto desempenho do aplicativo.
Aguardar por Sincronização Vertical	Aguardar por sincronização vertical diminuirá a taxa de quadros de jogos em tela inteira, mas reduzirá a distorção de imagem que pode ocorrer com uma taxa de quadros mais alta. Selecionando **Preferência de Aplicativo** permite ao aplicativo decidir se deverá ou não exibir seus quadros a uma taxa de reatualização do monitor. Selecionando **Sempre Off** permite ao aplicativo ser executado na sua taxa de quadros mais alta possível, independente da taxa de reatualização do monitor, a qual é tipicamente menor do que a taxa de quadros na qual o aplicativo será executado.
Botão Configurações de Compatibilidade	Esse botão permite acessar configurações avançadas que podem solucionar questões de compatibilidade para alguns aplicativos Direct 3D específicos.
Padrões	Esse botão pemite reinicializar as configurações do Direct3D para os valores padrão.

Configurações de Compatibilidade Direct 3D®



Suporte a buffer W	Essa opção ativará o suporte a buffer W para jogos 3D. É recomendado desativá-lo para jogos que não suportem esse recurso. Certos aplicativos exigem o aumento de precisão de utilização de buffer W e exibirão artefatos a menos que o buffer W esteja ativado.
Intensidade de 32 bits suportada pelo buffer Z	A intensidade de bits do buffer Z pode ser de 16 bits, 24 bits ou 32 bits. 16 e 24 são selecionados pelo padrão para alcançar um desempenho ótimo. Muitos poucos aplicativos necessitam de um buffer Z de 32 bits, de modo que na maioria dos casos esse recurso deverá estar desativado.

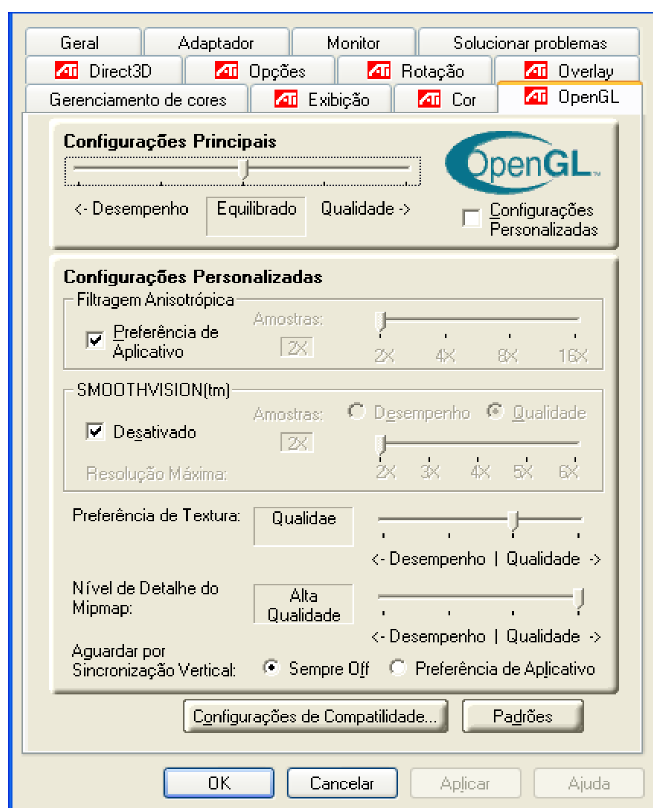
Método de pontilhamento Alfa	Quando os aplicativos usam pontilhamento e combinação alfa, podem ocorrer artefatos visuais. Essa opção permite selecionar como o aplicativo deverá tratar os dois recursos ao mesmo tempo. Na maioria dos casos **Difusão de Erro** tratará muito bem essa situação, mas há alguns casos em que poderá ser necessário selecionar **Ordenado**.
Suporte a formatos de textura DTX	Ativando essa opção permite aos aplicativos usarem esse tipo de formato de textura. Há alguns aplicativos que podem suportar apenas um número limitado de formatos de textura. Ao selecionar **Desativado**, o driver não suportará formatos de textura DTX, reduzindo dessa forma o número de formatos de textura suportados.
Centros de pixel alternativos	Essa opção pode eliminar problemas com alguns jogos D3D que exibem linhas verticais e horizontais em torno das texturas ou texto que aparece incorreto. Contudo, essa configuração deverá ser usada apenas se estiver experimentando os sintomas mencionados, uma vez que ela pode causar problemas com outros jogos.
Botão Padrões	Esse botão pemite reinicializar as Configurações de Compatibilidade Direct3D para os valores padrão.

Painel de controle OpenGL®

Usando essa guia os jogadores podem refinar as configurações de seus jogos OpenGL®.

Configurações principais e personalizadas

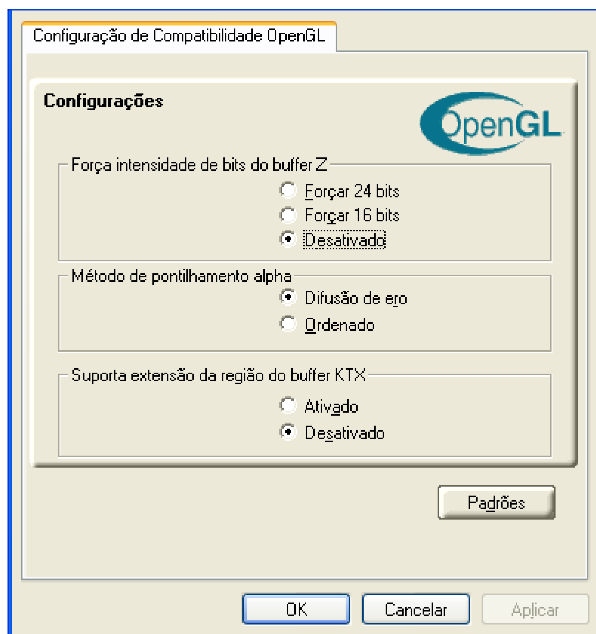
Em **Configurações Principais** você pode maximizar o desempenho total movendo o controle deslizante para a esquerda ou você pode realçar a qualidade total da imagem movendo o controle deslizante para a direita.



Controle deslizante Configurações Principais	Essa opção permite enfatizar qual tipo de experiência do aplicativo deseja ter. Movendo o controle deslizante para a esquerda maximizará o desempenho do aplicativo, enquanto movendo o controle deslizante para a direita fornecerá uma qualidade excelente da imagem em 3D. Movendo esse controle deslizante de uma posição para a próxima muda os controles deslizantes individuais das Configurações Personalizadas encontradas abaixo.
Caixa de seleção de Configurações Personalizadas	Quando **Configurações Personalizadas** for selecionada, o controle deslizante de Configurações Principais é desativado, permitindo que você mude cada controle deslizante individual na seção de Configurações Personalizadas abaixo. Configurar individualmente os controles deslizantes possibilita o controle total sobre a experiência de seu aplicativo. O uso das Configurações Personalizadas é recomendado apenas para usuários experientes.
Caixa de seleção de Filtragem Anisotrópica	A filtragem anisotrópica usa uma técnica de filtragem de texturas que combina várias amostras de textura. Selecionando **Preferência de Aplicativo** resultará em texturas de alta qualidade, com uma redução insignificante do desempenho do aplicativo.
Controle deslizante Filtragem Anisotrópica	O número de amostras tomadas pode variar quando for realizada a filtragem anisotrópica. Ao mover esse controle deslizante para a direita, como o número de amostras feitas aumenta, a qualidade da imagem final aumenta significativamente. 16X fornece imagens extremamente detalhadas e nítidas, como um resultado do maior número possível de amostras de textura.
Caixa de seleção SMOOTHVISION	O SmoothVision (Anti-aliasing) melhora a qualidade da imagem ao remover as bordas recortadas das imagens 3D, resultando em objetos mais suaves e com aparência mais natural. Selecionando **Preferência de Aplicativo** resultará em imagens de alta qualidade, com uma redução insignificante do desempenho do aplicativo.
Botão Desempenho do SMOOTHVISION	Selecione **Desempenho** para o melhor desempenho possível em jogos 3D, com uma redução insignificante na qualidade da imagem 3D. A resolução de tela máxima possível será indicada automaticamente.
Botão Qualidade do SMOOTHVISION	Selecione **Qualidade** para a melhor qualidade de imagem possível em jogos 3D, com uma redução insignificante no desempenho de jogos 3D. A resolução de tela máxima possível será indicada automaticamente.
Controle deslizante SMOOTHVISION	O SmoothVision (Anti-aliasing) pode ser aplicado usando padrões de amostra e pontos de amostra diferentes, tais como 2X ou 4X. Movendo esse controle deslizante para a direita aumenta a amostragem para fornecer a imagem 3D mais realista.

Controle deslizante Preferência de Textura	Selecionando essa opção você decide se seu aplicativo deverá usar texturas de alta qualidade ou de alto desempenho. Movendo o controle deslizante para a direita fornece a experiência de mais alta qualidade. Movendo o controle deslizante para a esquerda enfatiza uma solução de alto desempenho enquanto ainda fornece bons recursos visuais.
Controle deslizante Nível de Detalhe do Mipmap	Essa opção permitirá que você escolha a qualidade de textura dos mipmaps que o aplicativo utilizará. Os mipmaps são uma coleção de diferentes tamanhos de textura da mesma imagem. À medida que o usuário move para mais perto um objeto 3D, a qualidade da imagem deverá aumentar, exigindo uma textura com qualidade mais alta da mesma imagem. O mipmap básico é a textura da mais alta qualidade e todos os mipmaps subseqüentes serão texturas de tamanho menor da mesma imagem. Movendo o controle deslizante para a direita seleciona um mipmap básico de qualidade mais alta, fornecendo a experiência do aplicativo de mais alta qualidade. Movendo o controle deslizante para a esquerda seleciona um mipmap de menor qualidade, fornecendo o mais alto desempenho do aplicativo.
Aguardar por Sincronização Vertical	Aguardar por sincronização vertical diminuirá a taxa de quadros de jogos em tela inteira, mas reduzirá a distorção de imagem que pode ocorrer com uma taxa de quadros mais alta. Selecionando **Preferência de Aplicativo** permite ao aplicativo decidir se deverá ou não exibir seus quadros a uma taxa de reatualização do monitor. Selecionando **Sempre Off** permite ao aplicativo ser executado na sua taxa de quadros mais alta possível, independente da taxa de reatualização do monitor, a qual é tipicamente menor do que a taxa de quadros na qual o aplicativo será executado.
Botão Configurações de Compatibilidade	Esse botão permite acessar configurações avançadas que podem solucionar questões de compatibilidade para alguns aplicativos OpenGL específicos.
Padrões	Esse botão pemite reinicializar as configurações do OpenGL para os valores padrão.

Configurações de Compatibilidade OpenGL®



Forçar intensidade de bits do buffer Z	Essa opção permite configurar explicitamente a intensidade de bits do buffer Z. A maioria dos aplicativos funcionarão melhor quando **Desativado** estiver selecionado.
Método de pontilhamento Alfa	Quando os aplicativos usam pontilhamento e combinação alfa, podem ocorrer artefatos visuais. Essa opção permite selecionar como o aplicativo deverá tratar os dois recursos ao mesmo tempo. Na maioria dos casos **Difusão de Erro** tratará muito bem essa situação, mas há alguns casos em que poderá ser necessário selecionar **Ordenado**.
Suporta extensão da região do buffer KTX	Ativando esse recurso permite atualizações rápidas daquelas regiões da tela que foram alteradas. Observe que a maioria dos aplicativos não será afetada pela ativação desse recurso.
Botão Padrões	Esse botão permite reinicializar as Configurações de Compatibilidade OpenGL para os valores padrão.

Usando a saída de TV

Visualize a exibição do seu PC em uma TV

Sua placa RADEON™ possui o recurso de saída de TV. Você pode acoplar sua placa ao mesmo tempo a uma TV e a um monitor. Ou você pode conectá-la ao seu VCR para gravar a exibição de seu monitor.

A tela da TV é ideal para jogos, fazer apresentações, assistir filmes e navegar na Internet. As dicas a seguir o ajudarão a obter o máximo do recurso de sua saída de TV.



INFORMAÇÕES IMPORTANTES
para clientes europeus

Alguns monitores de PC na Europa **não podem** ser usados simultaneamente com a tela da TV. Quando você ativa a tela da TV na Europa, a taxa de reatualização para o monitor e para a TV é configurada para 50 Hz. Alguns monitores podem não suportar essa taxa de reatualização e poderão ser danificados.

- Verifique a documentação fornecida com seu monitor para e observe se ele suporta uma taxa de reatualização de 50 Hz.
  Se seu monitor não suportar 50 Hz (ou se você não tiver certeza disso), deligue seu monitor antes de ligar seu PC quando for usar sua TV como um monitor.

Para informações sobre como desativar a tela da TV, consulte **Como ativar/desativar a tela da TV on page 27**.

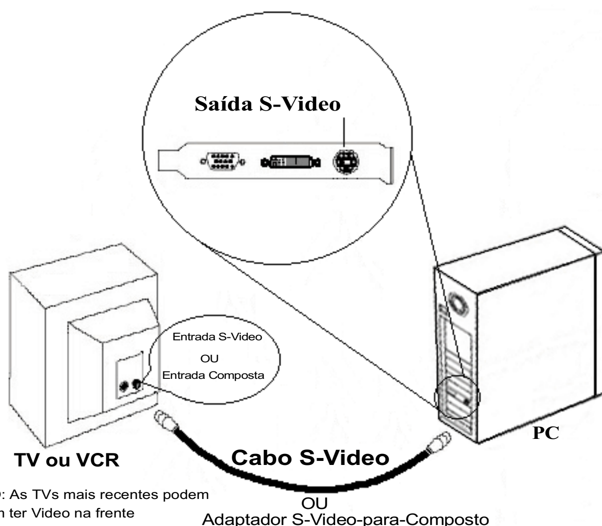
Algumas TVs na Europa podem usar uma conexão SCART. Se você usar SCART, leia **Usando conectores SCART para TVs européias on page 27** antes de tentar conectar seu PC à sua TV européia.

Conectando a uma TV ou a um VCR

Para conectar sua placa RADEON™ uma TV ou a um VCR, use um cabo S-Video. Contudo, a maioria das TVs (e VCRs) possui uma entrada de vídeo Composta, na qual você pode usar o adaptador de vídeo S-Video-para-Composta fornecido. Se sua TV tiver apenas uma entrada de cabo, você poderá conectar sua placa à sua TV através do seu VCR ou de um modulador de RF (disponível na maioria das lojas de aparelhos eletrônicos).

Conectando sua saída de S-Video a uma TV ou VCR

1. Desligue seu PC e sua TV (ou VCR).
2. Assegure-se de que sua placa foi instalada corretamente conforme o Guia de primeiros passos.
3. Verifique se sua TV (ou VCR) possui uma conexão de vídeo S-Video ou Composta.
4. Olhando na parte traseira do seu PC localize sua saída S-Video. Usando um cabo S-Video ou o cabo adaptador fornecido, conecte uma extremidade do cabo à sua placa gráfica e a outra à sua TV (ou VCR). Consulte a ilustração para ajuda adicional.
5. Ligue seu PC e sua TV (ou VCR).



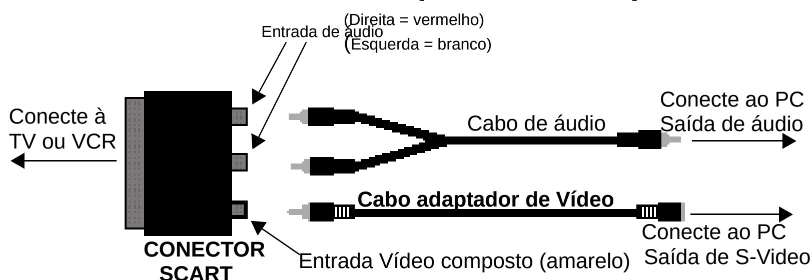
OBSERVAÇÃO: As TVs mais recentes podem recentes podem ter Video na frente do panel

Iniciando o Windows® com a tela da TV ativada

A tela da TV pode ficar embaralhada durante a exibição do logotipo inicial do Windows®. Isso é apenas um efeito temporário e sua tela será restaurada dentro de alguns segundos.

Durante a inicialização, seu RADEON™ executará uma seqüência de configurações de modo, durante a qual a tela da sua TV permanecerá sem imagem. Esse processo leva apenas alguns segundos e ajuda a programar a tela da TV.

Usando conectores SCART para TVs européias



O conector SCART suporta apenas o formato de vídeo composto, o que significa que você terá que usar o cabo adaptador de vídeo S-Video-para-Composta. A ilustração acima mostra como conectar seu PC a uma TV européia usando o SCART. Se sua TV européia **suportar** entrada S-Video, você deverá usar um cabo S-Video (disponível na maioria das lojas de aparelhos eletrônicos) em lugar do conector SCART.

Como ativar/desativar a tela da TV

1. Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.
2. Clique na guia **Configurações** e, então, no botão **Avançadas...**.

3 Clique na guia **ATI Exibição**. Clique no botão **TV**.

4 Clique no botão ativar/desativar.

5 Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações.

Usando e ajustando a saída de TV

Para informações sobre como usar a tela da TV, clique com o botão direito do mouse no **ícone da barra de tarefas ATI**, selecione **Ajuda**, então selecione **Monitor de Televisão ATI**.

Como a tela da TV não pode ser usada

Uma TV não pode ser deixada conectada à placa gráfica se dois monitores analógicos estiverem conectados à sua placa RADEON™, mesmo se a TV estiver desligada ou desativada no software.

Um monitor analógico conectado ao conector DVI-I não pode ser deixado conectado ao seu RADEON™ quando a saída de TV estiver ativada.
Nos dois casos sua placa gráfica ficará sobrecarregada, resultando em uma imagem escura em todos os dipositivos.

Usar um monitor versus usar a tela da TV

Usar sua TV como tela de seu PC é ideal para jogos, fazer apresentações, assistir filmes e navegar na Internet. Contudo, a exibição em seu monitor pode mudar ou parecer achatada. Isso ocorre devido ao monitor se adequar às dimensões de sua TV. Para corrigir a exibição do monitor, use os botões de controle do monitor para ajustar a dimensão e a posição de sua exibição.

Alguns monitores com uma única freqüência funcionam com a tela da TV ativada. Se tiver

problemas quando a tela da TV estiver ativada, desative-a para restaurar a exibição do monitor.

Ajustando a exibição do monitor

O tamanho da exibição no seu monitor pode ser menor e não estar perfeitamente centralizada quando estiver usando a tela da TV. Esses efeitos são causados pelas mudanças necessárias para permitir uma exibição apropriada na TV.

Use os controles disponíveis na guia **Ajustes** localizada na página **Propriedades do Monitor** (acessível ao clicar no botão **Monitor** localizado na guia **ATI Exibição**) para ajustar a exibição apenas no seu monitor. Clique no botão **TV** para ajustar apenas a tela da TV.

Visualizando texto em uma TV

Uma TV é projetada primariamente para mostrar imagens em movimento ao invés de imagens estáticas. A densidade de pontos maiores de uma TV (que é excelente para vídeo em movimento) resultará em uma qualidade insatisfatória para imagens paradas, como texto.

As pequenas dimensões dos textos normalmente usadas em PCs podem aparecer borradas ou ininteligíveis em uma TV. Você pode compensar isso usando fontes maiores.

Para usar fontes maiores

1. Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.
2. Para o Windows® XP, clique na guia **Aparência**. Para o Windows® 98, Windows® Me, Windows® 2000, clique na guia **Configurações** , no botão **Avançadas...**, então na guia**Geral**. Para o Windows® NT, clique na guia **Configurações**.

3 Na caixa **Tamanho da fonte**, selecione o tamanho que deseja que as fontes sejam exibidas.

4 Clique em **Apicar**. Se for solicitado, clique em **Sim** para reiniciar seu PC.

Reduzindo a distroção das bordas

Quando usar uma TV para exibição de seu PC, você poderá ver alguma distorção das bordas do lado esquerdo e do lado direito da tela da sua TV. Esse efeito depende de sua TV e do aplicativo que o PC está executando.

Para reduzir a distroção das bordas você pode aumentar a largura horizontal da tela da TV.

Para aumentar a largura horizontal

1 Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.

2 Clique na guia **Configurações** e, então, no botão **Avançadas...**.

3 Clique na guia **ATI Exibição**.

4 Clique no botão **TV**.

5 Clique na guia **Ajustes**.

6 Na seção **Tamanho da Tela ,** clique no botão do sinal de mais (+) ao lado das setas horizontais para aumentar o tamanho horizontal da tela da TV.

7 Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações feitas.

Você também pode reduzir a distorção das bordas aumentando o contraste da TV.

Para aumentar o contraste da TV

1. Acesse **Painel de controle** do Windows®. Clique duas vezes em **Vídeo**.
2. Clique na guia **Configurações** e, então, no botão **Avançadas...**.
3. Clique na guia **ATI Exibição**.
4. Clique no botão **TV**.
5. Arraste o controle deslizante **Contraste** para a direita para aumentar o contraste.
6. Clique em **OK** ou **Aplicar** para salvar as alterações feitas.

Mudando as configurações dos monitores

Se você mudar seu PC para um local em que esteja usando apenas a tela da TV, assegure-se de ter ativado o recurso da tela da TV.

Você pode configurar a resolução da tela para até 1024x768. Contudo, resoluções mais altas resultarão em uma área de trabalho virtual. Se uma televisão for seu único dispositivo de exibição e for selecionado um modo mais alto, a exibição em sua TV desaparecerá.

Usando jogos e aplicativos

Alguns jogos e aplicativos antigos podem programar diretamente sua placa RADEON™ para executarem sob um modo de exibição específico. Isso pode fazer com que a tela da TV desligue automaticamente ou se torne embaralhada (o monitor do PC não será afetado). Sua tela da TV será restaurada quando sair do jogo ou se reinicializar seu PC.